

PROSES BERPIKIR DALAM MENKOMUNIKASIKAN PERENCANAAN DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR

Pindo Tutuko

Staf Pengajar Teknik Arsitektur UNMER Malang

ABSTRACT

Architecture fill mind, and result of mind and also that concept applied into development area can enrich and glorious arrange human life healthily and fair. Esteeming Architecture masterpiece, intrinsically personal problem. Someone assess it different each other as according to level of his critical ability. But require to be enhanced that, Architecture is more than just composition of form. Architecture is a human being expression, become its assessment must also from human aspect.

Architect or candidate of architect in his experience and at a period to his education instruct at ability to designing the construct environment which can build fair to the construct environment and physical requirement satisfaction, emotion, and its social user which care to environment. In explaining to the observer and user later, hence an Architect or candidate of architect shall able to communicated his masterpiece. This matter needed some kinds of Technique of Architecture Communications.

Keyword: *Programming, Planning, Technique of Architecture Communications*

ABSTRAK

Arsitektur mengisi pikiran-pikiran, dan hasil dari pemikiran-pemikiran serta konsepsinya yang apabila diterapkan kedalam bidang pembangunan dapat memperkaya dan menyemarakkan tata kehidupan manusia secara sehat dan wajar. Menghargai karya Arsitektur, pada hakekatnya adalah persoalan pribadi. Seseorang menilainya secara berbeda-beda sesuai dengan tingkat kemampuan kritisnya. Namun perlu ditambahkan bahwa, Arsitektur adalah lebih daripada penggabungan bentuk saja. Arsitektur adalah suatu ekspresi manusia, jadi penilaiannya harus pula dari segi kemanusiaan.

Arsitek atau calon arsitek dalam pengalamannya di lapangan dan pada masa pendidikannya mengarah pada kemampuan merancang lingkungan binaan yang dapat secara wajar memuaskan kebutuhan fisik, emosi, dan sosial dari pemakai dan yang peduli terhadap lingkungan. Dalam menjelaskan kepada si pengamat ataupun sipemakai nantinya, maka seorang Arsitek atau calon arsitek hendaknya mampu untuk mengkomunikasikan karyanya. Hal ini diperlukan beberapa macam Teknik Komunikasi Arsitektur.

Kata Kunci : Pemrograman, Perencanaan, Teknik Komunikasi Arsitektur

PENDAHULUAN

Salah satu aspek dari Arsitektur adalah seni, yang setiap orang mengalaminya sehari-hari. Oleh karena itu, mengerti akan hal Arsitektur (bangunan), akan memberikan suatu kepuasan yang sama dengan yang kita peroleh sehari-hari, seperti seni lukis, musik dan sebagainya. Selain itu, Arsitektur adalah kemanusiaan dan dengan sendirinya pula untuk kehidupan. Oleh karena itu karya Arsitektur harus dapat mencerminkan suatu kesadaran sosial.

Arsitektur adalah jembatan antara 'art' dan 'science', 'manusia' dan 'alam'. Dengan semakin meningkatnya kompleksitas dan perubahan pandangan dalam pembentukan lingkungan 'Physic' dan 'Behavior' manusia, kebutuhan baru sebagai pelengkap sangat diperlukan dalam pendidikan arsitektur dan profesi perencanaan/perancangan. Dalam usaha memenuhi tantangan ini, pendidikan arsitektur harus dipersiapkan hingga mahasiswa mampu membuat keputusan yang 'komunikatif' (secara obyektif) dan 'responsif' (secara subyektif) kepada perubahan yang dinamis yang ada pada manusia dan lingkungannya. Oleh sebab itu perlu sekali mempertimbangkan dan memberikan respon secara serius kepada masalah-masalah yang ada dalam lingkungan binaan (*the build environment*). Perencanaan dan perancangan Arsitektural yang optimum

berarti optimum pula secara 'art' dan 'science', secara 'kualitatif' dan 'kuantitatif'.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan akurat memberi acuan (*stimuli*) kepada penggunaan sistem informatika (komputer) guna mendapatkan hasil yang lebih 'pasti' dan 'teliti' dan tidak lagi mengandalkan hal-hal yang 'praktis' dan 'asumsi'. Kemantapan karya Arsitektur dapat ditingkatkan dan menjadi lebih dapat dipertanggung-jawabkan dengan meyakini semua kaidah yang harus terkait disertai 'teori' yang lebih mantap.

TUJUAN

Tujuan tulisan ini bisa diartikan macam-macam jika tidak tepat memaknainya, oleh karena itu penekanan pada tulisan ini adalah sebagai wacana bagi arsitek dan calon arsitek dalam membuat suatu perencanaan presentasi. Dalam pencapaian presentasi yang diinginkan kiranya diperlukan suatu strategi yang tepat pada sasaran. Dengan strategi yang tepat maka diharapkan mulai dari proses perencanaan, pemrograman, dan bahkan sampai pada tahap perancangan (*design*) akan mencapai konsistensi yang diinginkan oleh pemakai lingkungan tersebut.

PROSES BERFIKIR (Pindo Tutuko)

METODOLOGI

Untuk mempermudah dalam penelaahan, maka metoda dalam pembahasan memakai dari studi literatur tentang penalaran dalam teknik komunikasi dari Eward T. White (1995) dan penalaran tentang teori perencanaan dalam pemrograman arsitektur dari Ernest R. Alexaner (1986). Kedua telaah ini dan beberapa literatur pendukung dipakai untuk membuka kembali konsistensi memori para perencana atau perancang mulai dari tahap presentasi sampai dengan tahap perancangan (*design*).

HASIL DAN BAHASAN

Penalaran Dalam Teknik Komunikasi Arsitektur

Dalam teknik komunikasi arsitektur bahwa sukses lebih tergantung pemikiran awal presentasi daripada pemikiran tradisional seperti dalam aktivitas penyajian (menggambar, membuat model, dan lain-lain). Menurut White (1995) kebanyakan problem presentasi dan kesalahan-kesalahan tercipta oleh kepala kita daripada tangan kita. Sedangkan pada presentasi itu sendiri mengalami kemiskinan perencanaan. Kebanyakan kesulitan disebabkan oleh miskinnya strategi pengambilan keputusan atau kurangnya kemampuan berpikir

menyeluruh disamping kurangnya kemampuan menggambar.

Dari hal-hal yang dijelaskan di atas seharusnya mendorong kita untuk berpikir sebelum bertindak. Hal ini untuk mengurangi kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam presentasi arsitektur yang antara lain adalah:

1. Penekanan secara tradisional dalam pengerjaan presentasi arsitektur.
2. Persiapan yang gegabah dari produk (karya tangan).
3. Perencanaan yang kurang memadai (karya kepala).

Maka dalam hal ini strategi-strategi presentasi mengikutsertakan pemikiran sebelum tindakan atau perencanaan sebelum pelaksanaan.

Menurut White (1995) bahwa presentasi yang sukses sangat kita harapkan, hal itu tidak terjadi dengan sendirinya. Presentasi yang benar-benar baik dipersiapkan dengan sepenuhnya sebelumnya guna menjamin kesuksesannya. Kita terlalu sering menghabiskan waktu dalam menyusun suatu presentasi sementara kita sama sekali tidak meluangkan waktu bagi perencanaannya. Teknik pengerjaan seharusnya sejalan dan diimbangi oleh strategi pemikiran. Supaya efektif teknik harus diterapkan sesudah dipikirkan dengan teliti.

Selain itu untuk memberikan kebebasan dalam presentasi tidak ada aturan dalam membuat analisis presentasi, kita harus

mengembangkan sendiri. Bila keberhasilan adalah tujuan kita maka kita harus mengakui strategi presentasi sebagai faktor desain. Karena desain akan menjadi nyata maka haruslah dikomunikasikan, dimengerti, dan disetujui.

Perencanaan Presentasi

Sebagaimana pada desain, analisis tidak memberikan jawaban yang mudah didapat. Kita harus mencari hal-hal yang mempengaruhi cara membuat presentasi. Sebuah daftar strategi akan berisi hal-hal yang berhubungan dengan desain. Untuk mendorong kelengkapan semua faktor yang ada dalam daftar harus dicek demi keterkaitannya. Seringkali kita bersandar pada ide presentasi tanpa harus berpikir terlebih dahulu. Kita harus kreatif dalam merencanakan presentasi kita.

Ada tiga faktor yang dapat dipakai dalam persiapan untuk presentasi arsitektur antara lain:

1. Kognitif (pengetahuan pemahaman, metoda dan strategi).
2. Afektif (tingkah laku, apresiasi, minat dan nilai).
3. Psikomotorik (gerakan fisik dan kontrol, penggunaan alat-alat).

Dalam presentasi arsitektur disini yang sangat diperlukan dan berperan adalah aspek kognitif dan psikomotorik. Sedangkan aspek afektif berupa pemberian nilai tambah.

Diakui terdapat perbedaan potensial antara orientasi kepala (pemikiran) dengan orientasi tangan (penanganan) pada presentasi. Masalah ini tampaknya diperberat oleh penekanan pada alat ketrampilan dan kurangnya informasi tentang strategi presentasi.

Sedangkan ditinjau dari sistem presentasi, maka pada setiap situasi presentasi arsitektur meliputi:

1. Apa yang sedang kita sajikan (*what*).
2. Kepada siapa kita sajikan (*who*).
3. Mengapa kita sajikan (*why*).
4. Kapan kita sajikan (*when*).
5. Dimana kita sajikan (*where*).

Hal-hal yang tersebut di atas mempengaruhi bagaimana kita menyajikan (strategi presentasi). Biasanya kelima hal tersebut diatas akan berbeda dalam kepentingannya dalam sebuah presentasi. Kita harus menentukan yang pantas mendapat penekanan.

Kesuksesan dalam strategi presentasi akan sangat bergantung pada:

1. Ketelitian dalam menguraikan faktor-faktor kritis yang menentukan.
2. Perbendaharaan dalam menanggapi faktor yang menentukan.
3. Kepekaan dalam mensintesis dan memperhalus seluruh strategi (*finishing*).

PROSES BERFIKIR (Pindo Tutuko)

Perencanaan Sebagai Kegiatan Dasar Manusia

Perencanaan adalah suatu proses pikiran manusia dan tindakan berdasarkan dari pikiran. Pemikiran sebelumnya yang sangat umum bagi kegiatan manusia. Tukang kayu merencana selagi ia mengetokkan palunya ke paku. Seseorang merencanakan membawa payung atau tidak selagi ia mendengarkan siaran cuaca di radio. Seorang supir merencanakan mengangkut penumpang selagi ia membawa muatan.

Inti dari teori perencanaan adalah proses perencanaan. Perencana baik individual ataupun kelompok membawa konsep-konsep utopis dan komprehensif. Ahli ekonom menyumbangkan ide-ide mengenai kesejahteraan, analisa keputusan, agresi masyarakat mengenai nilai. Psikolog, ahli sosial dan pengamat politik mempelajari pilihan-pilihan yang telah dibuat dan diterapkan oleh individual, kelompok, organisasi, pemerintah dan seluruh masyarakat.

Kita mendefinisikan teori dalam kaitannya yang berhubungan dengan praktek profesional. Definisi-definisi bervariasi dari perencanaan diajukan untuk meliputi bidang yang luas tanpa mengindikasikan pada satu konsensus. Bagaimanapun juga, sangat berharga untuk mengeksplorasi pemikiran-pikiran mengenai definisi perencanaan.

Rasionalitas Perencanaan

“Planning then becomes a process for determining appropriate future actions through a sequence of choice”.

Pilihan rasional dalam hal ini dapat didefinisikan sebagai sebagai pilihan yang mengikuti aturan-aturan logis. Perencanaan menjadi suatu proses untuk menentukan kemungkinan tindakan-tindakan yang akan terjadi di masa depan.

“Planning's purpose is to make the future different from what it would have been without this intervention”.

Selain daripada itu perencanaan dapat dipergunakan sebagai tindakan untuk mengontrol masa depan. Perencanaan dapat dilihat sebagai kemampuan untuk mengendalikan konsekuensi masa depan dari tindakan-tindakan sekarang. Tujuan dari perencanaan itu adalah membuat masa depan yang berbeda dari apa yang seharusnya terjadi tanpa campur tangan di masa kini.

Perencanaan juga dapat dipandang sebagai sebagai cara khusus dalam memecahkan suatu masalah. Kita sekarang bergerak dari definisi yang berorientasi kepada proses ke definisi yang lebih situasional. Dari pertanyaan 'apa yang perencanaan kerjakan' dan 'bagaimana cara mengerjakannya' ke dalam bidang yang lebih khusus di mana kegiatan perencanaan terjadi.

Proses Perencanaan

1. Rasionalitas

Kita telah melihat bahwa rasionalitas adalah pusat keistimewaan dari rasionalitas perencanaan yang biasanya membawa pengertian positif. Irrasionalitas sama buruknya dengan penyimpangan sosial. Seringkali rasionalitas bersifat netral, suatu peralatan dan baik-buruknya tergantung pada penggunaan yang diterapkan dalam bentuk sederhana.

2. Aksioma Rasionalitas

“Rationality is a tool that enables us to make choices according to certain standards of logic. These standards, or axioms simplify the complexities of situations and values”.

Rasionalitas adalah perlengkapan yang memungkinkan kita untuk membuat pilihan-pilihan berdasarkan standart-standart logis. Standart-standart tersebut atau aksioma-aksioma tersebut penyederhanaan dari kompleksitas dan nilai-nilai. Aksioma-aksioma tersebut antara lain:

- Aksioma pertama berhubungan dengan ekspresi-ekspresi nilai. Pilihan-pilihan haruslah transitif. Maksudnya pilihan-pilihan tersebut dapat disusun dari penilaian yang paling baik sampai yang paling buruk.
- Aksioma yang kedua adalah kemungkinan-kemungkinan dan kegunaan-kegunaan haruslah saling terlepas bebas.

- Aksioma yang ketiga menetapkan bahwa hasil-hasil yang tidak dipengaruhi adalah irrelevant pada pilihan
- Aksioma yang keempat berhubungan dengan tidak dapat diterimanya pilihan-pilihan yang terdominasi. Tanpa ini, Keseluruhan latihan dari analisa rasional menjadi tidak berharga. Aksioma ini mendiktekan jika analisa rasional menunjukkan pilihan khusus untuk menjadi dominan pada lainnya telah dievaluasi, pilihan dominan haruslah telah dipilih. Sangatlah jelas bahwa keinginan logis formal pada setiap kebutuhan dapat dipahami dengan jelas.

Analisa Keputusan dan Pilihan Rasional

Pengambilan keputusan berada dibawah 3 kondisi yang berbeda yaitu: kepastian, risiko dan ketidak-pastian. Kepastian meliputi situasi-situasi ketika kita yakin terhadap pilihan-pilihan, pilihan yang tersedia dan efek-efek dibawah risiko, kita tahu terlalu sedikit untuk yakin mengenai peristiwa dan kejadian akhir, tetapi kita memiliki informasi untuk memungkinkan kita memperhitungkan kemungkinan-kemungkinan. Dengan ketidakpastian, bahkan kemungkinan-kemungkinan dari peristiwa tidak dapat diterka atau diperkirakan.

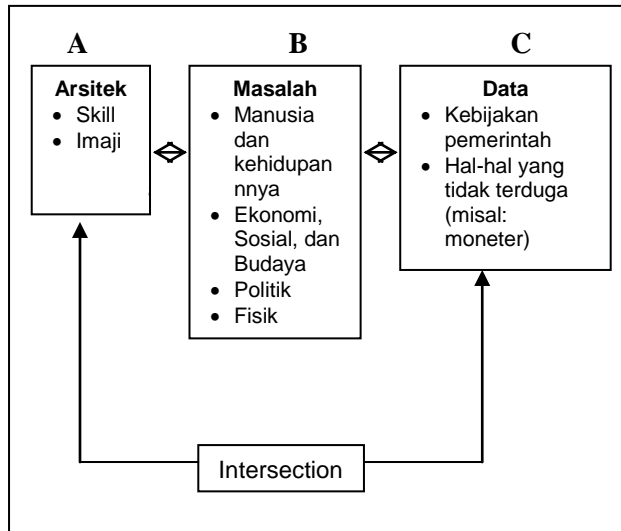
PROSES BERFIKIR (Pindo Tutuko)

Arsitektur Sebagai Suatu Proses

Secara umum *Architectural Programming* melibatkan aktivitas mengindikasi persoalan (*Problem seeking*) yang telah dipisahkan dari proses kreativitas dalam perancangan fisik. Pendapat lama *programming* dan desain harus dipisahkan sama sekali berdasarkan pengertian bahwa pengenalan penyelesaian fisik akan memberikan praduga obyektifitas definisi dari masalah pada proses.

Apabila penyelesaian perancangan telah dipikirkan terlebih dahulu padahal masalahnya sendiri secara keseluruhan belum dianalisa, maka tidak akan ada penelaahan permasalahan yang selanjutnya akan berkakibat hilangnya logika. Oleh sebab itu *programming* dan aktivitas perancangan sebaiknya dipertimbangkan bersama-sama dan saling mengisi. Ini berarti bahwa proses perancangan harus dilihat secara menyeluruh dan menjadi satu.

Programming dan komponen-komponen untuk evaluasi (gambar 1) dari proses menjadi satu dan tidak sebagai aktivitas yang terpisah. Informasi yang masuk ke dalam proses adalah menerus dan berlanjut sebagai aspek yang tumbuh dalam proses. Setiap bagian pada setiap saat tidak dapat berdiri sendiri secara analitis dan intuitif.



Gambar 1

Diagram Hubungan Arsitek, masalah,
dan data yang didapatkan.

Keterangan:

- Kelompok A berisi keahlian arsitek dan daya imajinasinya.
- Kelompok B terdapat masalah ‘manusia dan kehidupannya’ di satu pihak dan ‘persoalan fisik, ekonomi, dan keadaan politik’ di lain pihak. Biasanya sebagian dari persoalan ini dalam bentuk ringkasan, hasil observasi atau pengalaman.
- Kelompok C terdiri dari urutan data yang harus dicari dan diangkat sebagai suatu

- masalah, misalnya kebijakan pemerintah, hal-hal yang tak terduga misalnya: moneter.

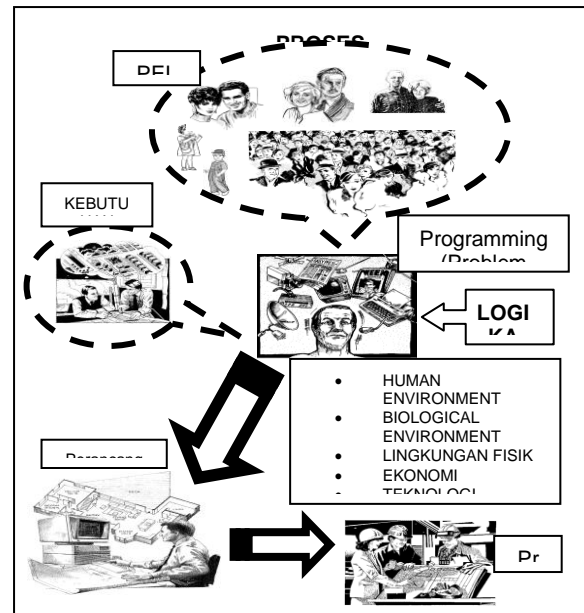
Hal-hal yang sifatnya asumsi sebanyak mungkin dikurangi dan pada hasil akhir diharapkan semuanya telah terukur dengan baik walau mungkin masih ada beberapa yang masih belum bisa terukurkan.

Perancangan (Desain) Sebagai 'Problem Solving'

Seperti halnya pada perencanaan, maka perancangan dapat berarti juga sebagai sebuah *problem solving* (proses penyelesaian masalah). Persoalan yang dihadapi perancang ialah bagaimana menghasilkan sebuah rancangan yang mampu dipakai sebagai petunjuk merealisasi bentuk suatu fasilitas pada suatu lokasi.

Bentuk dan isi dari desain tidak diketahui terlebih dahulu, sebab kalau sudah diketahui terlebih dahulu berarti tidak perlu ada perancangan, sebab tidak ada permasalahan. intuisi walaupun pada perkembangan akhir dari 'art' sendiri juga menuntut adanya logika. logika, berbeda dengan 'art' dimana hampir dari seluruh proses didominasi oleh Proses arsitektur tidak sekedar intuisi tanpa Perancangan merupakan suatu *problem solving* yang berbeda sama sekali dengan

Disinilah letak diperlukannya suatu proses. *problem solving* dibidang lain. Di perancangan akan terlibat dua masalah yang mempunyai karakter bertolak belakang yaitu: 'art' dan 'Science'. 'Art' dalam hal ini mempunyai nilai kualitatif sedangkan 'science' mempunyai nilai kuantitatif. 'Science' yang mempunyai nilai kualitatif harus benar-benar diselesaikan dengan teori yang benar, tidak benar apabila hanya diasumsikan, seperti yang diilustrasikan pada gambar2.



Gambar 2
Bagan Proses

SIMPULAN DAN SARAN

Mempresentasikan hasil karya merupakan apresiasi dari seorang Arsitek kepada klien atau calon klien dimana memerlukan ketelitian, pemahaman dan pengalaman yang didapat baik dari lingkungan akademik maupun lingkungan diluar akademik.

Pada dasarnya mempresentasikan hasil karya Arsitektur bertujuan untuk menerangkan hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik komunikasi Arsitektur. Berbagai cara dapat dilakukan dengan mempertimbangkan berberapa hal antara lain:

1. Kepada siapa kita mempresentasikan.
2. Apa yang kita presentasikan.
3. Dimana kita mempresentasikan.
4. Kapan kita mempresentasikan.
5. Bagaimana kita mempresentasikan.

Kelima hal tersebut tidak akan dapat dilakukan jika prinsip dan elemen dasar Arsitektur belum dikuasai.

Model-model alternatif telah diajukan dan ada bukti sesuai bahwa lebih baik mendeskripsikan pembuatan keputusan sebenarnya menggunakan tempat dalam berbagai situasi. Bagaimanapun juga, proses perencanaan dan perancangan sebagai penanaman terhadap pemikiran yang berlaku. Praktek perencanaan dan perancangan bisa berubah, tetapi model apa yang harus

dilakukan belum sepenuhnya diimprovikasikan (masih murni).

Teknik komunikasi arsitektur sebagai sarana untuk mempresentasikan karya-karya arsitektur sangat berguna bagi tahap-tahap perencanaan dan perancangan arsitektur selanjutnya. Dalam hal ini bukan mengenai metode perancangan tetapi berkaitan dengan strategi presentasi. Pentingnya strategi presentasi dalam arsitektur sering dilupakan oleh para arsitek. Pada umumnya presentasi dianggap sebagai sekedar membuat gambar, tulisan, dan maket (model) saja. Ini adalah pemikiran yang tradisional. Sebenarnya presentasi arsitektur mencakup pemikiran yang lebih luas. Presentasi arsitektur akan banyak menunjang keberhasilan karya arsitektur.

PUSTAKA

- Alexaner, E. R., 1986, *Approaches to Planning: Intoducting Current Planning Theories, Concepts, and Issues, Chapter 4 : Planning Theory*, Sage Publications, Ltd, 1 Oliver's Yard, 55 City Road, London.
- Bartschi, W. A., 1987, *Perspektif Bayangan*; Erlangga, Jakarta.
- Burden, E., 1991; *Penyajian Gambar Arsitektur*; Eralangga, Jakarta
- Ching, F.D.K., 1991, *Architectural Graphic*; Erlangga, Jakarta.

- Handoyo, P. J., 1987, *Teknik Menggambar Dekor dalam Menggambar Interior*; Kanisius, Yogyakarta.
- Koch, R., 1997, *Pedoman Gambar Kerja*; Kanisius, Yogyakarta.
- Saleh, A., 1984; *Pengantar Kepada Arsitektur*; Yayasan Lembaga Pendidikan Masalah Bangunan; Bandung.
- Wang, T. C., 1996, *Pencil Sketching*; Erlangga, Jakarta.
- White, E. T., 1995, *Strategi Presentasi dalam Arsitektur*; Kanisius, Yogyakarta.
- Wong, W., 1989, *Principles of Two-Dimensional Design*, ITB, Bandung.